

# ZOO

~Proiect la disciplina~

~Baze de Date~

***Studenta***:Pasa Larisa

***Anul***: 3

***Grupa***: 1306B

***Profesor Coordonato***r: Mironeanu

Catalin



Scopul aplicatiei este de a crea o baza de date care sa tina evidenta animalelor din gradina Zoologica. Acestea sunt tinute in tarcuri specifice fiecarui tip de animal. Tarcurile pot contine si corpuri anexe. Tipurile de animal sunt standardizate, limitate, in raport cu tarcurile existente. Animalele trebuie sa aiba informatii generale, cum ar fi numele si ziua de nastere. Este de interes si dieta animalelor, tipul acesteia, dar si ce mananca si cantitatea pentru animalul in cauza. La ZOO exista un cabinet veterinar in care trebuie sa existe un registru cu toate inregistrarile cu vizitele animalelor. O inregistrare trebuie sa cuprinda informatii medicale de interes, precum posibile operatii, medicatie, data de nastere si altele.



**-Animals:** elementul principal al unei gradini Zoologice sunt tocmai animalele.

Avem nevoie sa stocam animalele din zoo intr-o entitate Animals

**-Animal\_Info:**stocarea informatiilor referitoate la fiecare animal in parte se va realiza in entitatea Animal\_Info in care date de interes sunt numele si data de nastere ale animalului.

**-Animal\_Type:** avem nevoie sa stocam datele despre tipurile de animale existente in zoo pentru o imagine de ansamblu asupra gradinii zoologice

**-Animal\_Pen:** trebuie sa stim tarcurile in care animalele pot locui pentru a le organiza corespunzator

**-Medical\_Info:** ne intereseaza sa avem o evidenta asupra starii de sanatate a animalelor pentru tratament si dieta potrivite

**-Food:** este de interes stocul de mancare din gradina zoologica. In aceasta entitate se stocheaza ce tipuri de mancare sunt disponibile.

**-Diet:** vom folosi entitatea diet pentru stocarea datelor despre nutritia fiecarui animal

Inregistrarea animalelor  Evidenta nutritiei acestora



 Evidenta tipurilor de animale  Evidenta tarcurilor

 Inregistrarea aspectelor legate de sanatate







**“Animal\_Info”** are o legatura de **1:1** cu entitatea **“Animals”** . In cea de-a doua

tabela mentionata se afla doar numarul de identificare al animalului, iar in “Animal